

דימוי בתנועה – המיזנסצנה

"Mise en scene" הינו מונח צרפתי הלקוח במקור מהתיאטרון שמשמעותו העמדה על הבמה. המיזנסצנה בסרטים הינה עניין מורכב מזה שבתיאטרון מכיוון שארגון העצמים ובני האדם הינו בתוך חלל תלת מימדי, אולם כאשר מצלמים אותו הוא הופך לדו מימדי. המזנסצנה הינה בעצם השם הכולל שניתן לנתונים הנמצאים לפני המצלמה. היא מוחשית מאוד לגבי הצופים. אם קשה יחסית להבחין בין תנועות מצלמה, במעברים בין השוטים או בגישות של העריכה, הרי שקל לזכור התרחשות מסוימת, מראה של שחקן, צילומי נוף וכו'.

למיזנסצנה שלושה היבטים חשובים:

1. היא משקפת בחירה "גלובלית" בעולם בדיוני מסוים. זה יכול להיות כרך סואן או כפר שליו, מדבר או ג'ונגל וגם שילוב של כמה מקומות. העולם הבדיוני יכול להיות בן זמננו, או במערב הפרוע או בכל תקופה אחרת. את אופי הסרט קובע גם הז'אנר (מערבון, סרט אפל, סרט מלחמה וכו'), והגישה הסגנונית:
 - א. ריאליזם Realism - סגנון בימוי המנסה לשכפל את האופן שבה נראית המציאות הממשית. הדגש ניתן על צילומים באתרים אותנטיים. מתאפיין בטייקים ארוכים, צילומים מרחוק ובמינימום של טכניקות מעוותות.
 - ב. סוראליזם Surrealism – סרטים המדגישים מרכיבי תת מודע, חוסר הגיון וקשר סמלי בן רעיונות.
 - ג. אקספרסיוניזם Expressionism – סגנון קולנועי המדגיש עיוות קיצוני וביטוי עצמי אמנותי על חשבון תחושה מציאות.
2. תוכן המיזנסצנה נקבע לפי הפירוק של המרכיבים שבה: הדמויות, הסביבה הטבעית או התפאורה, האביזרים, התלבושות והאיפור.
3. מושג המיזנסצנה כולל גם את הקומפוזיציה של התמונה. הקומפוזיציה הינה דרך הארגון של כל הפרטים בתמונה: היחסים החלליים בין הדמויות או בין העצמים המצולמים, יחסי אור וצל, שילוב צבעים, שילוב תנועות ועוד.

רוב סרטי הקולנוע הישראליים מצולמים באתרים טבעיים. התעשייה המקומית איננה מסוגלת לעמוד בהוצאות הגדולות הכרוכות בהקמת אולפן הסרטה (חוץ מחברת גולן גלובוס שבימי גדולתה פעלה מאולפן ביפו ונווה אילן). הדבר ניכר בסרטים ישראלים. אמנם צילומי חוץ מאפשרים לצלם במקומות שונים בארץ, אבל צילומים אלו מוגבלים מאוד מבחינת התאורה, זוויות הצילום והמרחק שממנו מצלמים. לא אחת הם יוצרים קלאסטרופוביה (פחד ממקומות סגורים) בגלל החלל המצומצם. בתנאי אולפן אפשר לצלם סצנה בחדר ולשנות את מימדי האובייקטים המצולמים, להסיר קירות, לבטל תקרה, ולהשתמש באופן שונה בתאורה. כל אלו מאפשרים להפיק את המרב מאמצעי המבע הקולנועי.

הפריים

כל תמונה בסרט מוקפת ע"י הפריים (frame). הפריים מתפקד כבסיס לקומפוזיציה של הסרט. היחס בין רוחב הפריים לגובהו הידוע בשם "יחס אספקט" (Aspect ratio) נשאר קבוע לכל אורך הסרט. בעבר היחס היה 1.33 ל-1. כיום היחס הסטנדרטי הינו 1.85 ל-1 ובסרטים בהם המסך רחב היחס הינו 2.35 ל-1.

החלקים המרכזיים של הפריים שמורים בד"כ ליסודות הויזואליים החשובים ביותר. רוב הצופים תופסים אזור זה אינסטנקטיבית כמוקד העניין. כשאנחנו מצלמים משהוא במצלמה, אנחנו נוהגים להעמידו במרכז התמונה וזוהי מעין נורמה.

האזור שלייד הקצה העליון של הפריים נוטה בלב הצופה רעיונות של כוח, שררה, סמכות ושאיפה. כשממקמים דמות לא סמפטית בקצה העליון של התמונה, הצופה יראה בה איום וסכנה, שכן היא נמצאת מעל שאר הדמויות בתוך הפריים. לא תמיד משתמשים בחלק העליון של הפריים באופן סמלי זה. **בצילום מרחק בינוני (medium shot)** של דמות, הגיוני שהראש יהיה קרוב לחלק העליון שהרי לכך אנו מצפים. ולכן המיזנסצנה הינה בעיקרה אומנות של **השוט המצולם מרחוק (long shot) ומרחוק מאוד (extreme long shot)**. בשוטים קרובים לבמאי יש פחות אפשרויות למקם את היסודות הויזואליים.

האזורים הנמוכים בפריים מרמזים על משמעויות הפוכות מאלו של החלק העליון: כניעה, פגיעות ואין אונים. כאשר מופיעות בתמונה שתי דמויות או יותר, זו הנמצאת קרוב לתחתית המסך, נשלטת בד"כ על ידי אלה שלמעלה.

שולי הפריים מבטאים לעיתים קרובות חוסר חשיבות, שכן הם רחוקים ממרכז המסך. במאים רבים משתמשים בחלק הקרוב לשחור בשולי הפריים כדי לבטא רעיונות הקשורים להיעדר אור – לבלתי ידוע, הלא נראה והנורא.

עין האדם מנסה לחבר את כל היסודות הצורניים למכלול הרמוני. העין יכולה להבחין בבת אחת בשבעה – שמונה יסודות עיקריים. ברוב המקרים העין איננה משוטטת על פני התמונה באופן מקרי, אלא מונחית לאזורים מסוימים בזה אחר זה. הבמאי מנחה את הצופה באמצעות ה"ניגוד הדומיננטי" ("דומיננטה"). זהו האזור בתמונה המושך את תשומת הלב המיידית של הצופה בשל איזה שהוא ניגוד בולט משאר מרכיבי התמונה. בסרט שחור לבן הניגוד נוצר מהעמדת כתמים בהירים ליד כהים. אם הבמאי רוצה שהצופה יתבונן תחילה בכף ידו של השחקן ולא בפניו, התאורה על כף היד תהיה חזקה יותר מזו על הפנים.

במקרים רבים היסוד הדומיננטי בתמונה תואם את ההקשר הדרמטי. זה יכול להיות תנועה, או עצם מסוים. כך למשל, אם אקדח תופס רק חלק קטן משטח התמונה, הוא ייתפס כדומיננטי וזאת כמובן מנקודת הנחה שאנחנו יודעים שהוא חשוב מבחינה דרמטית.

אחת ההחלטות הראשונות והמכריעות שהבמאי צריך להחליט הוא באיזה שוט להשתמש. כמה פרטים לכלול בפריים. האם להיות קרובים אל הנושא או רחוקים ממנו. מה המרחב שיקיף את הנושא?

המרחב הוא מדיום של תקשורת. בכל סיטואציה חברתית אנו מוסרים ומקבלים אותות לגבי השימוש שלנו במרחב ובאנשים המאכלסים אותו. המרחב הינו אחד מערוצי התקשורת העיקריים בסרט. דמויות דומיננטיות מבחינת החשיבות הדרמטית מקבלות יותר מרחב מאשר דמויות אחרות.

מוסכמות של מרחב משתנות מתרבות לתרבות. בתרבות האנגלית והאמריקנית ובתרבויות צפון אירופה נוטים להקפיד על מרחק גדול יותר מאשר בארצות חמות (מזרח תיכון). ישנן ארבע תבניות סמיכות (מרחקים) עיקריות:

מרחק אינטימי – משתרע בין האדם ועד לארבעים וחמישה ס"מ. זהו המרחק של הקשר הפיזי – של אהבה, נוחות וקרבה בין יחידים. כשמדובר בזרים זהו מרחק שנתפס כחדירה לרשות הפרט. רוב האנשים מגיבים בחשד ובעויינות כאשר זר פולש לחלל שלהם (מעלית, אוטובוס, מטוס, תור לקולנוע וכו').

מרחק אישי – משתרע בין חצי מטר למטר. זהו מרחק השמור למכרים וידידים, ולא למאהבים או בני משפחה. מרחק אישי שומר על פרטיות, אך עדיין משדר קרבה.

מרחק חברתי – משתרע בין מטר לשלושה וחצי מטרים. זהו מרחק שנהוג להקפיד עליו בקשרים עסקיים ופגישות חברתיות לא מחייבות. ברוב המקרים זהו מרחק ידידותי, אבל בכל זאת יותר פורמלי מן המרחק האישי. מרחק זה מתבקש כאשר יש יותר משלושה אנשים בסיטואציה. במקרים אחדים שני אנשים הקרובים זה לזה במרחק אינטימי או אישי הנמצאים בסיטואציה חברתית יחשבו מתבדלים או גסי רוח.

מרחק ציבורי – משתרע בין שלושה וחצי מטר עד לשבעה מטר ויותר. זהו טווח פורמלי ומנותק למדי. גילוי רגש במרחק כזה הינו בלתי אפשרי. זהו מרחק בו צופים בדמות ציבורית, ומכיוון שכמות גדולה של מרחב כרוכה בו, צריך בדרך כלל להגזים בתנועות ולהרים את הקול כדי להיות מובנים.

הפריים הקולנועי מתפקד כטריטוריה – אמנם זמנית – המתקיימת במהלך השוט. אופן חלוקת המרחב בתוך הפריים הוא אחד הכלים החשובים בעבודת הבמאי כאחראי על המיזנסצנה. הבמאי יכול להגדיר יחסים בין בני אדם באמצעות ניצול המוסכמות לגבי המרחב. הבמאי איננו מוגבל למרחק קבוע לכל הסצנה. הבמאי יכול לבטא גוונים משתנים של יחסים חברתיים ונפשיים בתוך אותו שוט בנצלו את המרחק והעומק וכמובן את הכיוון שאליו מסתכלות הדמויות ביחס למצלמה.

סטוריבורד Storyboard - עוד לפני צילום סצנה הבמאי נוקט בטכניקה של חיזוי מוקדם שבהקשרה מצוירים השוטים מראש וברצף, כמו בחוברות קומיקס. כך מתאפשר לבמאי לתכנן את המיזנסצנה ולבנות את המשכיות העריכה קודם שהפקה מתחילה.

אפשר לצלם שחקן **בתמישה מצבים בסיסיים** אשר לכל אחד מתלווים גוונים פסיכולוגיים שונים:

צילום חזיתי מלא – Full front השחקן מתבונן ישר אל המצלמה. זהו צילום אינטימי ביותר. הדמות מתבוננת בנו ומזמינה את השתתפותנו. ברוב המקרים השחקנים מתעלמים מהמצלמה ומהצופים. אבל העמדה העדיפה של הצופים (כרואים אך אינם נראים) מאפשרת לנו לבחון את הדמויות ללא הגנה עליהן בכל פגיעותן. בהזדמנויות הנדירות שבהן הדמות מכירה בקיום הצופים באמצעות פנייה אל המצלמה, תחושת האינטימיות וההזדהות מתעצמת מאוד. הצופים נהפכים לאנשי סודה של הדמות.

צילום רבע סיבוב – The quarter turn שהינו ההצבה החביבה על קולנוענים. צילום זה מקנה מידה רבה של אינטימיות, אבל בלי המעורבות הרגשית הגדולה הכרוכה בצילום החזיתי המלא.

צילום צדודית – Profile מבט שמאלה או ימינה אל מעבר לפריים – זהו צילום מרוחק יותר. הדמות נראית כאילו איננה יודעת שמתבוננים בה והיא שקועה במחשבותיה.

צילום של שלושה רבעים – The three quarter turn מבטא הצבה אלמונית מרוחקת יותר. הצבה זו מיטיבה לבטא את יחסה הלא ידידותי והחברי של הדמות שכן היא למעשה כמעט מפנה אלינו את הגב.

גב אל המצלמה – Back to camera איננו יכולים אלא לנחש מה מתחולל בנפשה. זוהי הצבה המרמזת על ניכור של הדמות והיא מבטאת תחושה של הסתרה.

מכיוון שהצופה מזדהה עם עדשת המצלמה, ההעמדה של הדמות קובעת הרבה מתגובתיחנו אליה. ככל שאנו רואים חלק גדול יותר מפני השחקן, כך גדלה תחושת האינטימיות שלנו כלפיו, וככל שרואים ממנו פחות, מתעצמת תחושת המסתורין. כשמציגים לנו צילום תקריב Close up של דמות, אנו חשים במובן מסוים שיש לנו קשר אינטימי איתה. טכניקה זו קושרת אותנו לדמות בכך שהיא כופה עלינו להתעניין בה ולהזדהות עם בעיותיה. אם מדובר בנבל, צילום זה יכול לעורר בנו גועל ודחייה. "לונג שוט לקומדיה, קלוז אפ לטרגדיה" היא אחת מהאימרות היותר מפורסמות של צ'אפלין.. עקרונות הקרבה והריחוק שמשמעם ממנה נכונים, שכן אנחנו קרובים להתרחשות. כאשר מישוא מחליק על קליפת בננה, זה לא מצחיק אותנו שכן אנחנו חוששים לשלומו. אבל כשאנחנו רואים את זה ממרחק גדול יותר, לעיתים קרובות זה יראה לנו משעשע. מסיבה זאת צ'אפלין מיעט להשתמש בצילומי תקריב. מעלליו והמצבים המגוחכים אליהם נקלע שעשו את הצופים. בסצנות שבהן היה מטען רגשי הוא התקרב וההשפעה היתה חזקה.

סצנה מפורסמת כדוגמא לכך הינה סצנת הסיום בסרטו "אורות הכרך". צ'אפלין התאהב במוכרת פרחים מרוששת ועיוורת. היא מאמינה שהוא עשיר ומחמת היהירות הוא אינו מעמיד אותה על טעותה. האהבה אליה גורמת לו לחדול מבטלנותו והוא עובד בכמה משרות למרות

שאינו מצליח באף אחת מהן. לבסוף הוא מגייס את הכסף מחברו העשיר ונותן לנערה על מנת שתעשה ניתוח שיחזיר לה את ראייתה. הוא נגרר לכלא ומשתחרר כעבור כמה חודשים. סצנת הסיום מתרחשת כשהוא שב לעיר. מאור עיניה של הנערה שב אליה, ועכשיו יש לה חנות פרחים צנועה. צ'אפלין עובר ליד החנות מוזנח ומדוכדך. הנערה רואה אותו (לא מזהה אותו כמובן) וצוחקת עליו. הוא רואה אותה, מזהה אותה ונועץ בה מבט מתגעגע. היא מאמינה שכבשה את ליבו.. מתוך חמלה ורחמים היא יוצאת החוצה על מנת לתת לו פרח ומטבע.. לאחר שהיא נוגעת בידו ובחליפתו המרופטת קלות, היא מזהה את מגע כף ידו. היא לא מאמינה למראנ עיניה ובקושי מצליחה למלמל:..אתה?.. בסדרה של תצלומי תקריב מתחלפים, המבוכה של שניהם מתארכת עד שכמעט קשה לשאת אותה.. ברור שהנווד אינו אליל חלומותיה הרומנטיים, והוא מודע לאכזבתה עד כאב. לבסוף הוא נועץ בה מבט, שערום רגשי עמוק עולה ממנו. הסרט נגמר עם תמונה זו של פגיעות נשגבת כמעט של הנווד.